



>NOMBRE

>EDAD

>SEXO

>HABILIDADES

TIENEN 40 PUNTOS DE AUMENTO/DISMINUCIÓN DE DADOS QUE REPARTIR ENTRE AL MENOS 2 HABILIDADES, QUE PUEDEN SER BUFFS O DEBUFFS.

>DADOS

EL IZQUIERDO ES LA PRECISIÓN Y EL DERECHO ES EL DAÑO

<IZQUIERDO

MENOS DE 50 FALLAS, MÁS DE 50 ACIERTAS

<DERECHO

MENOS DE 25 NO HACES DAÑO, ENTRE 25 Y 75 HACES DAÑO NORMAL Y MÁS DE 75 HACES DOBLE DE DAÑO

>STATS

TODOS TIENEN 3000 DE VIDA, EL DAÑO QUE HAGAN DEPENDERÁ DE SU ARMA.

>ARMAS

PUEDEN ELEGIR UN MÁXIMO DE 2 ARMAS Y 4 CONSUMIBLES. LAS ARMAS DE FUEGO REQUIEREN UN TURNO PARA RECARGARSE. LA CANTIDAD DE MUNICIÓN DISPONIBLE VARÍA EN CADA MISIÓN.

PUEDEN CAMBIAR SU EQUIPAMIENTO EN CADA MISIÓN, NUEVO EQUIPO Y MEJORAS PARA EL YA EXISTENTE SERÁ AÑADIDO CON EL TIEMPO.

ARMAS A ELEGIR:

<CUCHILLO DE COMBATE

200 DE DAÑO, +10 PRECISIÓN AL ENEMIGO, NO REQUIERE MUNICIÓN Y POR LO TANTO NO NECESITA RECARGARSE. PUEDE ARROJARSE PARA NO AUMENTAR LA PRECISIÓN DEL ENEMIGO PERO DEBE RECOGERSE, SE RECUPERA AUTOMÁTICAMENTE AL ACABAR LA BATALLA. PUEDEN USARSE DOS A LA VEZ.

<PISTOLA

400 DE DAÑO, CAPACIDAD DE 5 BALAS. PUEDEN USARSE DOS A LA VEZ PERO DEBERÁN RECARGARSE DE UNA EN UNA.

<RIFLE DE CAZA

DISPARO: 500 DE DAÑO, CAPACIDAD DE 6 BALAS. +10 PRECISIÓN AL USUARIO.

CULATA: 200 DE DAÑO, +10 PRECISIÓN AL ENEMIGO, NO UTILIZA MUNICIÓN.

<ESCOPIETA

A MEDIANA DISTANCIA: 500 DE DAÑO, CAPACIDAD 6 CARTUCHOS.

A CORTA DISTANCIA: 1000 DE DAÑO, CAPACIDAD 6 CARTUCHOS, +10 PRECISIÓN A USUARIO Y ENEMIGO.

CULATA: 200 DE DAÑO, +10 PRECISIÓN AL ENEMIGO, NO UTILIZA MUNICIÓN.

<AMETRALLADORA SEMIAUTOMÁTICA

DISPARO: 10 DE DAÑO POR BALA, DISPARA 10 BALAS POR SEGUNDO, CAPACIDAD 100 BALAS. DISPARA POR EL TIEMPO QUE EL USUARIO PRESIONE EL GATILLO.

CULATA: 200 DE DAÑO, +10 PRECISIÓN AL ENEMIGO, NO UTILIZA MUNICIÓN

<LANZACOHETES

DISPARO: 1000 DE DAÑO, CAPACIDAD 1 COHETE. SI SE DISPARA A CORTA DISTANCIA PUEDE DAÑAR AL USUARIO.

ARIETE: 400 DE DAÑO, +20 PRECISIÓN AL ENEMIGO. SI HACE DAÑO DOBLE DERRIBA AL ENEMIGO, IMPIDIÉNDOLE ATACAR POR UN TURNO.

<RIFLE DE FRANCO TIRADOR

DISPARO A LARGA DISTANCIA: 400 DE DAÑO, SI SE USA UN TURNO PARA APUNTAR ANTES DE DISPARAR EL USUARIO OBTIENE +30 EN AMBOS DADOS. CAPACIDAD 4 BALAS.

**DISPARO A CORTA DISTANCIA: 400 DE DAÑO, +10 PRECISIÓN AL ENEMIGO.
CAPACIDAD 4 BALAS.**

CULATA: 200 DE DAÑO, +10 PRECISIÓN AL ENEMIGO.

CONSUMIBLES:

<GRANADA DE FRAGMENTACIÓN

**500 DE DAÑO, UN USO. SI SE USA A CORTA DISTANCIA PUEDE DAÑAR AL
USUARIO.**

<GRANADA CEGADORA

**DEJA CIEGO A UN ENEMIGO POR UN TURNO, PROVOCANDO QUE NO PUEDA
ATACAR. UN USO**

<BOTIQUÍN DE EMERGENCIA.

CURA 200 DE VIDA. 1 USO.

<MUNICIÓN EXTRA

OTORGA MUNICIÓN ADICIONAL. 1 USO.